



Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Bellas Artes

TALLER DE DISEÑO MULTIMEDIAL 5 - TESINA DE GRADO

"Arte Dialógico"

Profesor: Federico Joselevich Puiggrós

Tutor: Ezequiel Mannezik

Alumna: Maria Julia Estefania Martinez Allendes

Legajo nº : 56796/0

INDICE

ABSTRACT E HIPÓTESIS	3
INTRODUCCIÓN	4
ARTE MULTIMEDIA	5
ARTE INTERACTIVO/DIALOGICO	6
CONCLUSIÓN	7

RESUMEN

Diálogos inesperados que surgen de la interacción entre el mundo inmersivo propuesto por el artista y el conocimiento del usuario.

ABSTRACT

Eduardo Kac considera el arte electrónico como la nueva estética capaz de generar dialogo entre usuario y la obra. La estructura de esta ultima queda abierta con el propósito de ser intervenida por el usuario a través de la interacción y conformar así un dialogo que concrete lo propuesto por el artista. Es necesario para esto hacer una pequeña diferenciación entre el arte dialógico y al arte interactivo. El primero produce una retroalimentación en la cual el usuario dialoga con la obra a diferencia del segundo que solo responde a la acción del sujeto sin dar posibilidad a nuevas variantes.

Una instalación inmersiva es un sistema de computación que mezcla el mundo real con el virtual. Éste experimenta con la percepción del usuario generando en el diversas sensaciones como el estar sumergido y poder controlar los objetos que se encuentran dentro de la obra. Este último es quien percibe y descifra el mensaje, modificando la obra en base a sus conocimientos y vivencias. Esto conlleva un trabajo fino del artista entre las partes y su totalidad. Cuando este dialogo conecta en demasía se puede obtener resultados inesperados, más interesante de lo que el artista imaginaba.

"Arte Dialógico"

OBRAS QUE CREAN OTRAS OBRAS

Esta investigación tiene como propósito analizar ámbitos que permiten al artista de su creaciones concretar otras creaciones a través de diálogos inesperados que surgen entre el conocimiento del usuario y la obra. Para esto es necesario analizar el mundo artístico dentro de la multimedia y haciendo énfasis en las obras dialógicas y las distintas variantes que nacen en ella a la hora de ser experimentadas. Me parece interesante los resultados que se pueden lograr a la hora de encontrarse el conocimiento del usuario y el arte con vida propia. Son situaciones que exceden por completo al artista. Por lo que la instalación pasa a ser una herramienta de creación para el espectador. ¿Esto en toda obra interactiva? vamos a responder esta pregunta a lo largo del proyecto. Es necesario para esto tener una leve introducción en la que daremos una breve reseña del arte multimedia y luego haremos hincapié en las artes electrónicas que nos permiten como usuario crear.

Introducción

Hoy en día el lenguaje multimedia es parte de todo lo que nos rodea. Es interesante como este fenómeno realizó un cambio tan grande en todos los ámbitos de esta nueva sociedad. Sus orígenes se encuentran con el desarrollo de las nuevas tecnologías que surgieron en estos últimos años. El arte fue un ámbito que se vio fuertemente influenciado por el nuevo auge que florecía en las ciudades industriales. Este no solo permitió un nuevo medio de expresión sino que también nuevas relaciones dentro del circuito artístico; artista - obra - espectador.

La multimedia es un nuevo híbrido de las tecnologías y medios de telecomunicación. Por lo que nace un nuevo concepto de interacción y resinifica la relación entre artista - usuario - obra. El arte tradicional deja de lado la estructura cerrada del marco bidimensional para ser instalaciones caracterizada por su estructura abierta en tres dimensiones, esperando por la participación del espectador. El escenario de la instalación se podría considerar como el contexto que rodea al usuario, nuestro protagonista principal, y el artista será quien escriba y dirija la obra mediante diferentes medios. Para esto el artista debe adquirir conocimientos que no solo incluya un desarrollo a nivel hardware y software sino que deberá estudiar el comportamiento del usuario para luego modelar la interacción. Entonces ¿Que es la multimedia? según respuestas de nuestro infaltable buscador wikipedia cuando hablamos de multimedia nos referimos a..

*" Una definición más específica del concepto de Multimedia es la capacidad que poseen los ordenadores de mostrar en un monitor o medio visual, textos y gráficos, así como de producir sonido. Su comienzo, hasta unos 40 años, las computadoras no poseían demasiado atractivo: de características enormes, llenas de dispositivos metálicos y cables que no ofrecían buena comunicación con el usuario. Fue con el paso del tiempo que su evolución les ha hecho cambiar de aspecto, tanto por dentro como por fuera. Por lo tanto el **Diseño Multimedia** está compuesto por la combinación de diversas ramas, que engloban texto, fotografías, videos, sonido, animación, manipulada y volcada en un soporte digital. Algunas de estas ramas pueden ser: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño Web, etc."*

La multimedia podríamos decir se caracteriza por el uso de distintos medios para generar nuevas experiencias entre la tecnología y el usuario. Generalmente la informática es la rama que permite que estos medios se fusionen, pero no siempre es necesario que esta actúe como tal, se puede crear multimedia con un casete y un libro si es necesario. Las obras interactivas permitieron que la obra cobre vida respondiendo de forma instantánea a la participación del público. Siendo que estos últimos siempre fueron el eslabón que concretó la presencia de las obras. Procedemos a definir arte y multimedia en el siguiente capítulo.

ARTE MULTIMEDIAL

En los años 60 los artistas buscan unir el arte con la vida, salir de los museos, romper con la estructura tradicional que enmarcaba al arte en un ámbito más bien mercantil y con la concurrencia de determinada clase social. Es así como los artistas comienzan a hacer uso de las calles como galerías y a utilizar diferentes



medios que rompían con el arte tradicional para dar vida a cada una de sus obras es así como el artista comienza a utilizar el mundo como paletas fusionando tecnologías, electrónica, diversos fenómenos climáticos, distintas disciplinas dentro del diseño, etc. Es por esto que comienzan a nacer distintas categorías, como el bio-arte, concept art, autómatas, Arte interactivo, etc. Este último es con el que vamos a trabajar a lo largo del proyecto.

Este nuevo fenómeno artístico está caracterizado por tres elementos fundamentales, estos son: El artista, la obra y el espectador. Lo cual me atrevería a decir que en el arte electrónico interactivo estos tres fenómenos

están aun mucho más ligados que los demás. El artista comienza a desarrollar instalaciones en las que el usuario pasa a ser el eje principal, ósea, pieza fundamental de la obra mientras que esta ultima cobra vida y se transforma en un contexto o una herramienta para crear. El espectador adquiere un roll más bien activo por lo que el artista debe trabajar en función a un "espectador modelo" que posteriormente será quien intervenga. Por lo que ya no se busca un medio que cuenta algo sino un medio que envuelve y experimenta distintas sensaciones o ilusiones.

Cuando hablo de espectador modelo me refiero al grupo de personas al que está orientada la obra. El arte multimedia puede ser interactivo o no, el artista será quien tome estas decisiones, y será quien elija que tipo de público interviene en la obra, a veces pueden ser músicos, artistas, personas de mayor edad, etc. Pero para un público creador es necesario que la instalación mantenga una estructura abierta donde de lugar al dialogo con el espectador. Esto quiere decir que la obra sea capaz de leerlo y responder en función al él y así sucesivamente, sea un ida y vuelta. En el próximo capítulo vamos a analizar dos tipos de obras interactivas; las interactivas propiamente dicho y las dialógicas.

ARTE INTERACTIVO / DIALOGICO



Ilustración 2 arte interactiva / dialógico

El arte multimedia como mencionábamos más arriba puede ser interactivo o no. Pero en el caso de que lo es Eduardo Kac hace una diferenciación entre el arte interactivo y el dialógico. Para esto el autor escribió su obra "la imaginación dialógica en el arte interactivo" (1999) en la cual trabaja el concepto "dialogismo" implementado en las artes visuales. Este concepto es trabajado por diversos filósofos en sus análisis de obras tradicionales, el cual es utilizado de manera metafórico, donde se hace referencia a la relación que existe entre obra y espectador. Lo que busca el autor es implementarlo de manera literal,

haciendo un estudio de las artes electrónicas que hacen uso de las telecomunicaciones o diferentes medios que permiten que esto sea real, esto quiere decir la comunicación entre dos identidades vivas. Para esto debemos comenzar diferenciando estos dos tipos de obras, la interactiva de la dialógica ya que el arte electrónico dialógico por naturaleza es interactivo.

Las obras interactivas se caracterizan por ser entes donde el usuario acciona y la obra responde de manera única, "mono lógicas" es como las llama el autor, su respuestas son determinadas y limitadas, en cambio las dialógicas son un ida y vuelta, tienen una lectura del espectador y en función a esa lectura es como responde la obra. Por lo que el arte dialógico permanece abierto a la contribución del usuarios y sus conocimientos. Brindándole la posibilidad de experimentar y crear. Esto no quiere decir que el arte interactivo no sea rico e interesante sino que el dialógico nos permite concebir obras que generan otras obras. Eduardo Kac considera al arte electrónico el primero en contribuir "el principio dialógico de las artes visuales".

Rockeby en su obra "the very nervius system" desarrolla un sistema complejo en el que simboliza un sistema nervioso. La instalación al estar vacía reposa como una conciencia muda pero cuando ingresa un espectador esta se activa complejizando el programa y traduciendo el movimiento en sonido. *"La instalación mira y canta; la persona escucha y baila"*



El autor considera esta obra mucho más compleja que un simple dialogo esto se debe a que se genera, un círculo de retroalimentación mucho más complejo. La obra responde al usuario y viceversa. Dentro de este círculo de retroalimentación el usuario es quien pone a prueba el infinito manejo de la obra, por lo que rockeby se vio sorprendido cuando determinado usuario logro formar armónicos que a la hora de realizar la obra el artista nunca hubiera imaginado. Para esto es necesario previamente realizar una obra basada en la libre traducción del usuario. Por lo que el artista considera ideal el acercamiento, de ambas partes de forma balanceada produciendo así una "banda ancha" de interacción. Cuando denomino libre traducción, hago referencia a la libertad del software en traducir al espectador en su mayor esencia, ya sea a través de sus movimientos, comportamientos, etc. En el caso de "the very nervius system" hubo solo un espectador quien dio lugar a través de sus dotes musicales un nuevo armónico de la interacción.

CONCLUSIÓN

Para esto es necesario que la respuesta de la instalación en su mayor medida responda de forma evidente a la traducción del usuario. Sino esta podría percibirse como respuestas al azar y generando una gran confusión en el espectador. Por lo tanto es necesario que la obra en algún momento se vuelva controlable y pase a ser una herramienta para el individuo que será el que genere experiencias y respuestas imprevistas para el artista.

dentro del espectro trabajado por Jim Campbell este tipo de obra se encontrarían en el extremo donde las reacciones del usuario son traducidas y reinterpretada por el programa donde están ubicados los trabajos de vida artificial. Por lo que podríamos concluir que estas obras deben tener vida propia a la hora de realizar una lectura en el espectador y deben responder de manera espontanea y evidente para que el usuario sea capaz de percibir y crear con ella obras dentro de otras obras. Pero para esto es imprescindible que el artista tenga el conocimiento necesario y la capacidad de desarrollar tres variantes fundamentales; Software, hardware y un buen modelo de interacción.

Bibliografía

Eduardo Kac "la imaginación dialógica en el arte electrónico" (año 1999)

Jim Campbel "Diálogos ilusorios" (año 2000)

Rockeby "los armónicos de la interacción"

Wikipedia definición de "Diseño Multimedia"

// wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_multimedia

Lopez Blanco " Notas para una introducción estética"

Obras y artistas a analizar

Rokeby "very nervius system" links: <http://vimeo.com/8120954>